NBA LIVE'97

Nareszcie jest! Kolejna część NBA z ELECTRONIC ARTS ujrzała światło dzienne. Wreszcie można w coś pograć! Ale czy na pewno? Pierwszy NBA LIVE odniósł sukces, lecz drugi nie wydawał się już niczym wspaniałym. Czy trzecia część sportowej sagi ma w sobie coś, co znów pozwoli podbić serca graczy?

W przeciwieństwie do NBA LIVE'96, który był tylko lekko podszlifowaną wersją pierwszego NBA, nowa odsłona tej popularnej gry zaskakuje nas zupełnie innym wyglądem. Perfekcyjny, „profesjonalny" image poprzednich edycji NBA LIVE zmienił się diametralnie. Rozchwiane i rozmyślnie rozwichrzone ekrany opcji zbliżone są raczej do estetyki ulicznych grafitti niż do tego, co uważalibyśmy za profesjonalizm wymagany od wielkiej firmy. Wygląd teksturowanych koszykarzy wali po oczach i to na odlew. Polygony, motion capture – to rządzi! W ogóle nie można tego porównywać do wcześniejszych, rysowanych postaci. Co prawda, na pierwszy rzut oka nowi koszykarze wyglądają dość dziwacznie, lecz rekompensują to znacznie bogatszym repertuarem ruchów oraz bardziej naturalnym poruszaniem się po parkiecie.

RZUT SĘDZIOWSKI

Jeśli chodzi o widowiskowość akcji, gra zdziera skarpetki i to bez zdejmowania butów! Co druga akcja to widowiskowy wsad i to najczęściej z gatunku Alley Oop! Jednak wytrawni znawcy NBA będą mogli trochę ponarzekać. Dla jasności: NBA LIVE'97 jest grą nastawioną na maksymalną widowiskowość i rozrywkę. Cierpi na tym realizm wydarzeń na parkiecie i sens ustawiania rozmaitych taktyk. Liczy się przede wszystkim katowanie joya i wsady, wsady, wsady...

Managerska zawartość gry nie zmieniła się wcale. Nadal możemy więc mieszać w składach, wymieniać zawodników, tworzyć drużyny marzeń. Oczywiście, nadal nie ma w grze panów Michała J. ani Karola B., lecz zostali w odpowiednich drużynach zastąpieni graczami bez nazwisk (Player, Roster), których parametry mają odpowiadać umiejętnościom wspomnianych gwiazd. W menu trenera nadal można podziwiać ruchome schematy rozegrania rozmaitych zagrań, które koszykarze muszą umieć na blachę. W menu Matchups zawarta jest jedna z kluczowych spraw w meczu: kto kogo będzie krył. Jest to kwestia fundamentalna, zwłaszcza gdy grasz przeciw drużynie jakiejś gwiazdy ataku. Oczywiście, swoją drużynę możesz wzmocnić poprzez wymianę zawodników z innymi klubami. W ten sposób można stworzyć własny Dream Team i sprawdzić, jak radzi sobie z wymagającymi przeciwnikami.

W NBA LIVE'97 obrona, niestety, śmierdzi. Na niższym poziomie trudności gostkowie co chwila zapominają kogo kryją i często zdarzają się bezsensowne podwojenia lub idiotyczne zmiany krycia. Nic dziwnego, przy dobrej obronie nie dałoby się wykonać nawet ćwierci tych wsadów, dzięki którym gra nabiera czadu i wykopu.

NBA'97 to gra, w której liczy się wyłącznie atak na tablicę (chyba że ów atak zmienia się w totalny chaos). Nieco inaczej jest na poziomie All-Star, gdzie komputer przestaje sobie radzić z rozgrywaniem piłki. Zamiast masy wsadów mamy masę strat. Błędy nie pojawiają się aż tak często, by obrzydzić grę. Większość akcji ma sens, choć wcale nie rzadko zdarzają się bardzo dziwne przepychanki między graczem kozłującym piłkę a obrońcami.

TIME OUT

Dziś prawdziwa NBA to podobno tylko seks i forsa, przynajmniej tak zwierza się „zły do szpiku kości" Dennis Rodman. Komputerowych graczy raczej nie interesuje, czy pan „Szczudło" Chamberlain rzeczywiście zaliczył 10 tys. kobiet. Lepiej pozostać już przy jak najbardziej boiskowych wyczynach. Dopóki zaś ligę nakręcają tacy gracze jak Michael Jordan, Grant Hill czy Hakim Olajuwon, w zupełności wystarcza nam śledzenie ich akcji na lakierowanym parkiecie.

Pejotl

E.A. Sports'96

PC DOS — 1 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM

SB ■ GUS ■ MIDI

Sony PlayStation

Autoryzowany dystrybutor

IPS Computer Group (PC CD) — 145 zł

Zal: wsady, setki wsadów!!!

Przeciw: braki w realizmie

75